no.452 1993年 7

### **GAME MACHINE**

アミューズメント通信

株式上場	公開	×	ーカーの業績	

経常利益 任天堂 5,627 (10.9) 1,637 (4.8) セガ社 3,469 (62.6)

702 (98.2) 130 (128.4) 653 (20.3)

上場・公開メーカーフ社の決算出揃う

大きい「ストⅡ」シリーズのヒット

単位億円。カッコ内は前年比増減率。

# ば三増月は社

退任管

千二千八百二の六、万%売

百万円となった。
これは同社によると、
これは同社によると、
の現象が顕著となった。
ため、また家庭用では、
ため、また家庭用では、
を一名の現象が顕著となった。
を表別には、業務用した。
を表別には、業務には、、業務には、、業務には、、まなのででは、、を述述を表別では、、を述述を表別では、、を述述を表別では、、を述述を表別には、、まなのでは、、を述述を表別には、、まなのでは、、を述述を表別には、、まなの理解が、まなのでは、、を述述を表別には、、まなのでは、、まなのでは、、まなの関系が、、というと、まなの関系が、というと、まなの関系が、まなの関系が、まなの関系が、、まなの関系が、、まなの関系が、まなの関系が、、まなの関係が、、まなの関系が、、まなの関系が、、まなの関係が、、まなの関係が、、まなの関係が、、まなの関係が、、まなの関係が、、まなの関系が、、なるの関係が、、まなの関係が、、まなの関係が、、なるの関係が、、なるの関係が、、なるの関係が、、なるの関係が、、なるの関係が、、なるの関係が、、なるの関係が、なるの関係が、なるの関係が、、なるの関係が、、なるの関係が、、なるの関係が、なるのの関係が、なるの関係が、なるの関係が、なるの関係が、なるの関係が、なるの関係が、なるの関係が、なるの関係が、なるの関係が、なるのの関係が、なるのの関係が、なるのの関係が、なるのの関係が、なるのの関係が、なるののでは、なるののでは、なるののでは、なるののでは、なるののでは、なるののでは、なるののでは、なるののでは、なるののでは、なるののでは、なるののでは、なるののでは、なるのでは、なるののでは、なるのではなるのでは、なるのでは、なるのでは、なるのではなるのでは、なるのではなるのでは、なるのでは、なるのではなるのでは、なるのではなるのではなるので

(取締役) 保木純夫

~ 支

申告所

2万5千

るがれ `れ °このそて

1993年7月1日 第452号

どてるの掲

問各体たな

合地的もお

わのなの間 せ発内をは

(東京) 、 「スロット (東京) 、 「スロット (東京) 、 「スロット (東京) 、 「スロット (東京) 、 「景品 (東京) 、 「東島 (東京) 、 「東島) 、 「東島 (東京) 、 「東島) 、「東島 (東京) 、「東島) 、「東島 (東京) 、「東島) 、「東島 (東京) 、「東島) 、「東島 (東京) 、「東島)

9スセ標サ9コ型01、

2 1 7

お、具っ

1 `为日

9 5 2

回一

、、転

3 1 1 -

1/1

3 图 マ 9 2 ナ 走

1 4 9 4 3 ム行

用新案出願公告 (栃木)、5-1 

業務内容 トータルアドバイザー ●ゲームコーナーの共同経営 ●ゲームマシンの長期割賦販売

8 1 8 3 製技 2 1 3 1

●ゲームソフトの共同開発 かイ・アミューズメントリース株

4 7 イト五 7 月 7シシニ 5 1 ソナ -3 大 月 版 (株) || 8 7 1 -6 5 ルス 5 1 - п

7 5 本 6 3 9 9 、 1 5 3 信 5 0 5 大ゲ 9 9 電音 8 8 1 平 1

せたのが

はりま

なずでで署告

正申告が、まれだりる。このため生 りる。このため生 りる。このため生 りる。このため生 りる。このため生 りる。このため生 りる。このため生 で一方がゼロの世 で一方がゼロの世 で一方がゼロの世 でしてしまるもので とは申告時による

174.3

\_

238 出 -

上は全国法人所得ランキング2万5千社のうちAM業界関連分。「変」は変則決算分

。トあの 完るるや なの集 もで計

いスも体

礎と申得

1993年7月1日 第452号

161 19.5 ▲ 48.5 す機 177.8 る関

97.3 公デを税千

5.2

24787 (株)ジェイ・アール・イー

家庭用勢い続

任天堂7位、セガ社125位に躍進

1

二六ビ町Mる 

コナミ新作展にて、上は東京会場、下は大阪会場のようす

した。 いまが毎週日曜日のテジオ局にから、アイドル歌手ののラジオ局にわれば関西のラジオ局ので、アイドル歌手の時間にわれば関西のテンの北野の中で、アイドル歌手の時間にわれば関西のテンの北野の中で、アイドル歌手の時にわれば関西のテンドの中で、アイドル歌手の時間においた。

ラ提供

ボーチャン」SD(シーを四台直を四台直







ナイスコントロール//

サイズ 900(W)×2,200(D)×2,000(H) 消費電力 250W 91-43829

前面からだけでなく 上からも皿と フライバンが出てくる。 連射無制限/ドラゴンとの 熱き戦いが始まる……。 かいて、かいて ストレス解消/ \* 4 X 1,200(W) ×850(D) ×1,850(H 91-43829

TEL: 048-775-2412 FAX: 048-775-2198

帽子をかぶったマウスの 妨害をくぐり抜けて ボールを何個タルに 入れられるか。 イルミ・音声・BGM付 強烈なブロックを

株式会社エーディーケイ

くぐり抜けて 君は何回シュートできるか。 エキサイティング・バスケット/

サイズ 900(W)×2,500(D)×2,500(H) 消費電力 280W 〒 91-43829

用オブション

サイズ 900(W)×2,400(D)×2,200(H) 300 W 91-43829

岩花的 57人工株式会社

\* MENNET BOOK REPRODUCTION OF A STATE OF THE STATE OF THE

イルミ・音声・BGM付

楽しめるバスケットゲーム。

サイズ 1.350(W)×2.400(D)×2.500(H)

260W 91-43829

二人でいっしょに

測費電力

1993年7月1日 第452号

出席しとなっ

海道協、 通



親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

キャプテンゾディアック の船長に挑戦!



SAMURAI SPIRITS

サムライスピリッツ

AIR COMBAT

〒577 東大阪市川俣3丁目1の35 〒06(787) 1881 🕸 〒110 東京都台東区東上野 1 丁目24の4 丸千第2ビル ☎03(3837)3884代 福岡営業所 〒810 福岡市中央区大名2丁目3の2 2092(713)1083代

エア コンバット

空中戦シミュレーション

タントアール

新パズル&アクション!!

好きなゲーム選択プレイ

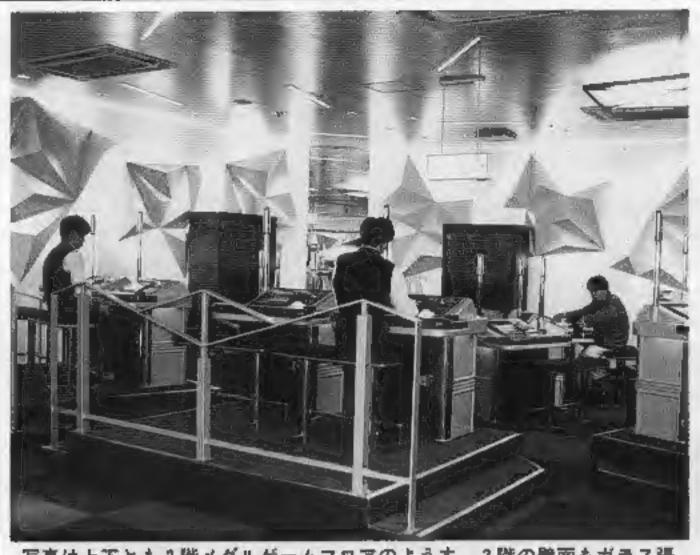
日間ある 人 といかり 人 あるる書日

「プラボ宇都宮」

ルト対象に順調

「シアター6・G3」を2台設置

の国道4号線沿いに



「プラボ宇都宮店」配置図

栃木県宇都宮市

# 郊外型口ケ ヤングアダ

ナムコ直営大型店、



## 価値あるニューマシンをディストリビュートする!!

UFOシューター

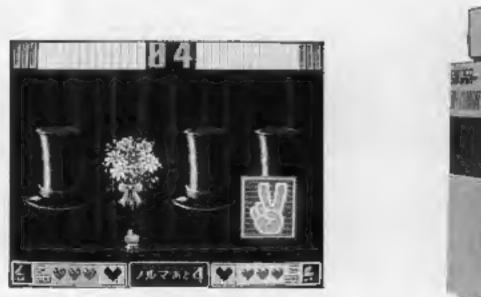
タントアール 選択バラエティーゲーム

斬新パズル&アクション

エアコンバット

空中戦シミュレーター!! 敵機を素早く発見し撃墜

サウロイド 本格マルチキャビネット 高解像37インチモニター







AIR COMBAT



SAUROID



UFO SHOOTER

セルに対応

株式会社

商

〒444 岡崎市井田西町17-4 TEL (0564)24-2581代)

FAX (0564)22-0555

ドロップタイプセレクター

AD-81F





AD-85W 2WAYセレクター ¥100/¥500 ZWAY ZWAY







オールプラスチック製 757-P

あらゆる不正使用をシャットアウト (ワイヤー・電バチ・疑硬貨)

720-A/B

730-A/B

(各種メダル・US25#¥10)

ドロップタイプセレクター (電子式)

AE-882 世界初3.5インチサイズ 2WAYセレクター





メンテナンスが容易ワンタッチで清掃

信頼と技術のふれあい

詳細はカタログをご請求下さい。

### テーブル型TVゲーム機

順位	機械名(メーカー名)	評価
1	ストIIダッシュ・ターボ (カプコン)	2054
2	餓狼伝説 2 (SNKネオジオ)	1936
3	ストリートファイターⅡダッシュ(カブコン)	1761
4	ぷよぷよ (コンパイル/セガ社)	1722
5	スーパー上海(ホットビー/タイトー)	1569
6	テトリス (セガ社)	1506
7	コラムス (セガ社)	1469
8	天地を喰らう II (カプコン)	1326
9	龍虎の拳 (SNKネオジオ)	1297
10	スーパーワースタ92激闘版(ナムコ)	1290
11	セイブカップサッカー (セイブ)	1212
12	ストリートファイター II (カプコン)	1202
13	マクロス (バンプレスト)	1160
14	ゴールデンアックス II (セガ社)	1138
15	クイズココロジー (テクモ)	1133
16	カプコンワールド 2 (カプコン)	1129
17	コズモギャング・ザ・パズル (ナムコ)	1120
18	ボンバーマンワールド (アイレム)	1092
19	爆裂クイズ・魔Q大冒険(ナムコ)	1001
20	上海 II (サン電子)	938
21	スーパーバレー'91 (ビデオシステム)	920
22	クイズ学問ノススメ (コナミ)	878
23	コズモギャング・ザ・ビデオ (ナムコ)	834
24	F/A (ナムコ)	758
25	ソニックウィングス (ビデオシステム)	737

なり発しのれな、題か(はT 米リ売りはてっ全化対ベンV

に得がデムをパが3中キえ 広てコーズ例ーートヤて

### Came Machine's Best Hit Games 25

93年上半期ベストヒットゲームズ25

# スト『ターボに

餓狼伝説2迫る

一(・ヤコのイ ましが位下強月(コの同)月九パンコあプ っ位、と半、発九ラセじ

機械名 (メーカー名)

1	リーサルエンフォーサーズ (コナミ)	1969
2	バーチャレーシング (DX) (セガ社)	1633
3	ファイナルラップ 3 (SD) (ナムコ)	1413
4	バーチャレーシング(TWIN)(セガ社)	1343
5	F1エキゾーストノート (セガ社)	1015
6	スズカ8アワーズ (DX) (ナムコ)	910
7	レールチェイス (セガ社)	847
8	ターミネーター 2(ミッドウェー/タイトー)	777
9	天地を喰らう II (カプコン)	747
10	スズカ8アワーズ (SD) (ナムコ)	719
11	ファイナルラップ 3 (DX) (ナムコ)	621
12	グランプリスター (ジャレコ)	536
13	スティールガンナー 2 (ナムコ)	527
14	スタジアムクロス (セガ社)	502
15	スーパーチェイス (タイトー)	463

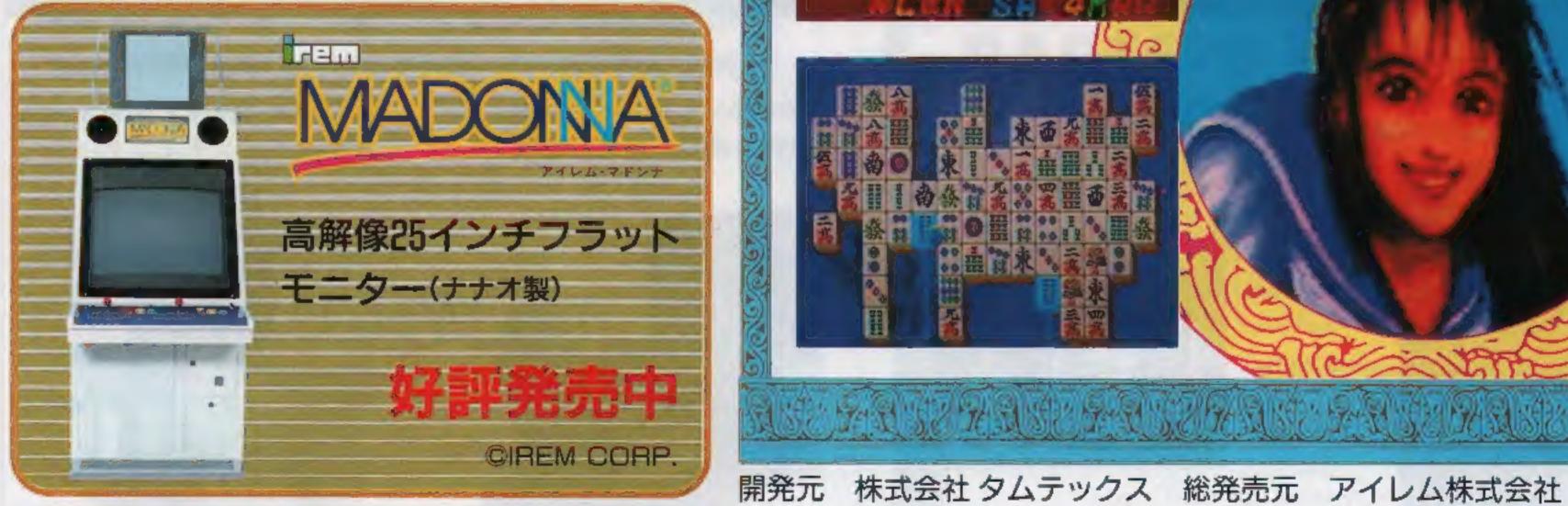
し(九三	ヤレコ「グ	二年下半期	たが、これ	位からそれ	九二年下半	売)、同S	DX型(	ーラ・スズ	のナ	が、まだ支	月発売)は	トノート」	ガ社「F	九二年下半	半期七位か	, 3 s	のバージョ	2
一月発	ンプル	位だ	根強	れ落る	の四世	型(日	二年	8ア	7	されて	位にな	九一年	エキン	位	上昇。	は九一	アップ	4
売	リス	た	0	かて	灰	凹	八月	1	コカ	61	75	平十	1	たっつ		年	版	5

### TV麻雀ゲーム機 機械名(メーカー名) 所さんのまーまーじゃん (セガ社) 797 麻雀革命Ⅱブリンセスリーグ(ジャレコ) 454 アイドル麻雀ファイナルロマンス(ビデオシステム) 426 グッとE雀(セイブ/テクモ) とってもE雀(セイブ/テクモ)

順位	機械名 (メーカー名)	評価
1	リーサルウェポン 3 (データイースト)	599
2	ゲッタウェイ (ウィリアムズ)	483
3	フック (データイースト)	452
4	スーパーマリオブラザーズ (ブリミア)	399
5	アダムスファミリー (ミッドウェー)	326









### Innovations in Recreational Electronic Media 生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。



アイレム株式会社

社 (〒550)大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル ☎(06) 535-1060(代表) 東京販売所 (〒106)東京都港区南麻布3-19-23オーク南麻布ビル ☎(06)3442-3081(代表) OKAMOTOKOSAN BLDG., 11-9, NISHIHOMMACHI 1-CHOME, NISHI-KU, OSAKA 550, JAPAN ☎(06)535-4885 FAX: (06)535-1710 TELEX: J63074 IREM

(13) 1993年7月1日 第452号

第三種郵便物認可





超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」 株式会社 エス・エヌ・ケイ

SNK CORPORATION





一世を風靡したキャラクター が、ふた子になって登場!

●サイズ:高さ19cm

とってもオシャレなキュービ 一達。花嫁姿が、ロイヤルウェ ティングの季節にピッタリ!

は一般発売元 一あそびは文化 タカラ

# 大好評。最新方言方式为为诗文艺

ぬいぐるみをかきませる「ラッキーまぜませ ボタン」搭載のネオカー二バルスペシャル。 景品獲得のチャンスを増やして、高インカム **関、バツグンの集客力を発揮します。** 





●重量:257kg●消費電力: AC100V 180W

ネオカーニバルスペシャルミニ 1人用

●重量:151kg●消費電力:AC100V110W

# 衝撃の50インチ大画面が、収益をアップ!

ネオ50

●標準設置寸法(m):幅1,192×奥行き2,900×高さ1,750 ●消費電力:AC100V330W



他にも、33型大画面MVSや29型大画面MVSなど充実のラインナップが、高収益を実現します。



宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25

18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE.06(338)7007 FAX.06(338)7175

名古屋支店 〒480-11 愛知県愛知郡長久手町大字長湫字德佐婦50-1

福岡支店〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19

TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193

TEL.0561 (63) 3046 FAX.0561 (63) 3048

TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740

1993年7月1日 第452号

**FIGHTER** 

ゲームマシン

新システムで。興奮はまずまず加速する!!

シューティングゲームの大ヒット作、「超時空要塞マクロス」待望の第2

弾登場//2人で協力して敵を倒すかアフレイヤー同士の対戦を楽しむ。

か?新システムでゲームはさらにエキサイティングにノマクロスワールド

ならではの息を飲むバルキリー変形、そして迫力のバトルシーン/何度

でも燃え上がる、この夏最強のシューティングゲームだ!

発売元株式会社パンプレスト

バンダイ東コビル

VG事業部

東京都台東区駒形1-4-14 〒111

PHONE:03-3847-5165



ゲームマシン

ナダムハウスから

. .

**©BIG WEST** 

**©BANPRESTO** 

Illustration/HARUHIKO MIKIMOTO

BANPRESTO 1993 MADE IN JAPAN





アールズコート 2 でのATE [ 開催を確約した関係者の写真

用

オペレーターのため

のAMOA工業規格

目目のIA にしとムM全 増かお機O米

Aが定めた、 の工業規格 なかったが、

ヨーロッパAM通信

# 市場経済確立へ チェコも早める

ギャンブル中心のA十LTS93続報



にの汽車を展 ・ル氏。下のP



TEL.075(723)0358/ft FAX.075(723)0368

東亜プランの「ナックルバッシュ」

タイトーからビスコ「アースジョーカー」も

話題

CGポリゴン使用「エアコンバット」

# リアルな空中戦

ナムコ「スーパーワースタ93激闘版」も



題



\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

③約1週間で、小社に通知が来ます

# ②講読料とともに郵便局で手続きる ①購読申込書には宛先もはつきりと JV M

④お手元に新聞が毎号郵送されます

つー

いの





キャプテンソディアック

### CHANGE OF ADDRESS

**EFFECTIVE FROM:** 

JUNE 15TH, 1993

Fillmore, inc.

**NEW ADDRESS:** 

10-23 Koda 2, lkeda, Osaka 563, Japan.

Phone: 81-727-54-2535 81-727-54-2522 Fax:



WORLDWIDE SERVICE TO THE AMUSEMENT INDUSTRY

Joystick

Push Buttons

Power Supplies

Coin Counters

Switches

Connectors

• Key & Locks Harnesses

BANK SUMITOMO BANK OHTSUKA-BRANCH A/C No. 173617

**Spare Parts for Amusement Machines** 

SANWARDENSHILCOLLTDE

ネオライフ新大阪805号 TEL、06-324-3916~7 FAX(06-324-3918 振込銀行・十三信用金庫新大阪駅前支店(管)2057 東京部気信四十九円30音 3 号 FEL : 03-3959-6611 FAX : 03-3955-9208 58-5 NAKAMARU-CHO ITABASHI-KU TOKYO JAPAN



1993年7月1日 第452号

メーカー モニ か モニ オペレーター

シャドーフォース

変身サイボーグ忍者活躍 伝説のステージが始まる



ポニーマーク **IV** 新素材使い斬新デザイン



アウトランナーズ

ド迫力の世界30ステージ 8車種、BGMも選択!!



セガ社

ドリームチャンス



昭和技研工業



株式会社エイブルコーポレーション ABLE CORPORATION, LTD.

〒171 東京都豊島区池袋4-8-3 エイブルビル TEL 03 (3988) 2061 代 FAX 03 (3986) 5180

# JULY 1 Game Machine's Best Hit Games 25

### ■テーブル型TVゲーム機 (TABLE VIDEOS) 前 **機種名(メーカー名)** 回 MODEL (MANUFACTURER) 海底大戦争(アイレム) In The Hunt (Irem) -------7.17 戦国エース(彩京/バンプレスト) パニッシャー(カプコン) プレミアーサッカー (コナミ) ボンバーマンワールド(アイレム) New Atmik Punk (Irem) .......5.62 ガイアポリス(コナミ) Gaiapolis (Konami) ......5.55 クイズココロジー(テクモ) Quiz Kokorogy\* (Tecmo)・・・・・・・・・・・5.46 スーパー上海(ホットビー/タイトー) Super Shanghai (Hot-B/Taito)-------5.39 ストリートファイターII ダッシュ(カプコン) Street Fighter II: Champion Edition (Capcom) -------5.33 スーパーワールドスタジアム '92激闘版(ナムコ) Super World Stadium '92 Heavy Fighting (Namco)-----5.22 \* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断

によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10:これ以上ない爆発的な人気

(RATING) 6:まあいい人気と売上げ、5:平均的なもの、4:平均以下(以下省略)

と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大変いい人気と売上げ、7:いい人気と売上け、

	DESK.	
0	アッ	プライト、コックピット型TVゲーム機 機種名(メーカー名) (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS) MODEL (MANUFACTURER) 評価(RATING)
0	_	アウトランナーズ(セガ社) Out Runners (Sega)8.73
2	1	タイトルファイト(セガ社) Title Fight (Sega)・・・・・・・・・・・8.44
3	2	リーサルエンフォーサーズ (コナミ) Lethal Enforcers (Konami)
4	3	バーチャレーシング(ツイン)(セガ社) Virtua Racing (Twin) (Sega)
5	4	ラッキー&ワイルド (ナムコ) Lucky & Wild (Namco)
6	7	コカコーラ・スズカ8アワーズ (デラックス)(ナムコ) Coca Cola Suzuka 8 Hours (DX) (Namco)
0	13	コカコーラ・スズカ8アワーズ (スタンダード)(ナムコ) Coca Cola Suzuka 8 Hours (SD) (Namco)
8	6	バーチャレーシング(デラックス)(セガ社) Virtua Racing (Deluxe) (Sega)6.63
9	11	ファイナルラップ 3 (スタンダード) (ナムコ) Final Lap 3 (Standard) (Namco)
10	9	ワイルドパイロット(ジャレコ) Wild Pilot (Jaleco)
0	12	天地を喰らう II (カプコン) Wornors of Fate (Capcom)
12	10	グランプリスター II (ジャレコ) Grand Prix Star II (Jaleco)
13	14	レールチェイス(セガ社) Rail Chase (Sega)
14	8	スーパーチェイス (タイトー) Super Chase (Taito)
15	15	F 1 エキゾーストノート(セガ社) F1 Exhaust Note (Sega)
P	麻雀	TVゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)
1	1	スーパーリアル麻雀 PIV (セタ/サミー) Super Real Mahjong PIV* (Seta)
2	-	麻雀セーラーウォーズ(日本物産) Mahjong Sailor Wars* (Nichibutsu)
3	2	所さんのまーまーじゃん(セガ社) Tokorosan's Mahjong* (Sega)
4	4	アイドル麻雀ファイナルロマンス(ビデオシステム) Mahjong Final Romance* (Video System)5.25
6	-	麻雀パチンコ物語(日本物産) Mahjong Pachinko Story* (Nichibutsu)
	フリ	ッパー (FLIPPERS)
1	1	ホワイトウォーター(ウィリアムズ) White Water (Williams)6.02
2	2	ドクターフー (ミッドウェー) Dr, Who (Midway)
8	( n)	スターウォーズ(データイースト) Star Wars (Data East)
4	3	フィッシュテールズ(ウィリアムズ) Fish Tales (Williams)



東京本社 東京都港区芝5丁目31番17号〒108

英文版業界ニュース

### Overseas Readers Column

### "St. Fighter II" Factor Also Seen '92 Results

At present, every coin-op game manufacturer with its stocks listed on the stock exchange or otherwise offered to the public designates March as the end of its fiscal year. Coin-op game company settlement of accounts were announced between May 12 and 28. Although most Japanese companies have experienced income/profit decreases due to the collapse of the bubble economy, amusement-related companies have generally enjoyed favorable income/profit increases.

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, which withdrew from the coin-op business 99.9% over the preceding year. Sega game "Lethal Enforcers" scored a hit and became a giant in the home video market, posted 562,750 million yen in revenue, up 10.9% over the preceding year, in the fiscal year ended March 1993. The majority of revenue was derived from "Fami-Com" ("NES" for overseas), "Super Fami-Com" ("Super NES" for overseas), and "Game Boy" hardware and software. The favorable results show that while the "NES" market has declined, the "Super NES" market is rapidly expanding in the U.S.A. and Europe.

However, overall the export ratio of these products has dropped by 4,5 points from 62.3% in 1992 to 57.8% in 1993. Nintendo expressed its intention to continuously develop "better software".

In the same period, Nintendo's net income was 87,155 million yen, up 2.2% over the preceding year. With growth rates in revenue and net income dropping over recent years, Nintendo forecasts 600,000 million yen in revenue and 90,000 million yen in net income for the fiscal year to end March 1994.

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, recorded 346,937 million yen in revenue, up 62.6% over the preceding year, in the fiscal year ended March 1993. The significant increases in income/profit resulted from the favorable coin-op business and rapid expansion of 16-bit home video game sales in the U.S.A. and Europe.

A breakdown of revenue by sector was as follows: coin-op games accounted for 57,557 million, up 58.0%

> Editor: Masumi Akagi Amusement Press, Inc. 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan faxphone (81) 6-314-3821 © 1993 Amusement Press, Inc.

ラブのヘッドカバーとして使えます。

ットとして遊べます。

福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30 TEL\_092-715-2367

東京サービスセンター 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL.03-3264-5678

大阪サービスセンター 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL 06-334-0335

っても、もちろんカワイイ。

over the preceding year, home videos 229,269 million yen, up 69.7%, operation 58,914 million yen, up 42.3%, and others 1,195 million yen, up

A percentage breakdown was as follows: coin-op games 16.6%, home videos 66.1%, operation 17.0%, and others 0.3%, while the corresponding export ratio was 3.2% for coin-op, 60.5% for home videos, and 0.3% for others, respectively. The overall export ratio rose 8.8 points to 64.0% in the fiscal year.

In the same period, Sega's net income was 28,017 million yen, up forecasts 400,000 million yen in revenue and 32,700 million yen in net income for the fiscal year to end

Capcom Co., Ltd., Osaka, recorded 70,247 million yen in revenue, up 98.2% over the preceding year, 5,436 million yen in net income, up 102.7%, in the fiscal year ended March 1993. These strong results were due to the tremendous success of its video game "Street Figher II" series for coinop and home video. This strong showing is expected to continue through fiscal 1994.

A breakdown of revenue by sector was as follows: coin-op games accounted for 19,206 million yen, up 81.3% over the preceding year, home videos 45,520 million yen, up 101.3%, operation 3,409 million yen, up 257%, and others 2,110 million yen, up

A percentage breakdown was as follows: coin-op games 27.3%, home videos 64.8%, operation 4.9%, and others 3.0%, while the corresponding export ratio was 9.9% for coin-op, 32.3% for home videos, and 0.7% for others. The overall export ratio dropped 7.0 points to 42.9% in 1993.

Capcom forecasts 83,000 million yen in revenue and and 7,500 million yen in net income for the fiscal year to end March 1994.

Namco Limited, Tokyo, posted 65,398 million yen in revenue, up 20.3%, and 2,104 million yen in net income, up 21.1%, for the fiscal ended March 1993.

Although Namco's domestic coinop game sales and operation continued to increase, home video sales dropped and exports remained dull.

A breakdown of revenue by sector was as follows: coin-op games accounted for 17,562 million yen, up 36.8% over the preceding year, home videos 9,645 million yen, down 11.4%, operation 37,975 million yen, up 25.2%, and others 215 million yen,

down 24.3%.

An overall breakdown was as follows: coin-op 26.9%, home videos 14.7%, operation 58.1%, others 0.3%. The overall export ratio, low compared to other companies, rose 0.8 points to 6.0% in 1993. A breakdown of export figures by business area was not given.

Namco forecasts 80,000 million yen in revenue and 2,550 million yen in net income for the fiscal year to end March 1994.

Konami Co., Ltd., Tokyo, announced its results for the 6-month period ended March 1993 along with the change in the term for the settlement of accounts. Sales and net income for the October 1992 ~ March 1993 period accounted for 27,518 million yen and 2,132 million yen, respectively (Revenue and net income for the 7month period from March to September 1992 were 18,780 million yen and 474 million yen, respectively).

In the coin-op sector, the video gun and the home video sector also enjoyed a favorable growth. Coin-op sales were 5,106 million yen, home videos 16,069 million yen, and others 6,433 million yen. An overall breakdown was as follows: coin-op 18.2%, home videos 58.4%, and others 23.4%, while the corresponding export ratio was 6.3% for coin-op, 44.5% for home videos, and 0.9% for others. The overall export ratio was 51.6%.

Konami forecasts 53,000 million yen in revenue and 3,800 million yen in net income for the fiscal year to end March 1994.

Tecmo Limited, Tokyo, realised 14,409 million yen in revenue, up 0.4% over the preceding year, and 892 million yen in net income, up 6.4%, in the fiscal year ended March 1993. The company described the business environment in both coin-op and home-video markets as severe.

遊園列車からロケーション作り・メンテナ

ンスまでトータルで考えます。

A breakdown of revenue by sector was as follows: coin-op games accounted for 3,531 million yen, down 24.1% from the preceding year, home videos 8,805 million yen, up 9.5%, operation 2,043 million yen, up 15.3%, and others 29 million yen, down

A percentage breakdown was as follows: coin-op 24.5%, home videos 61.1%, operation 14.2%, and others 0.2%, while the corresponding export ratio was 0.9% for coin-op, 31.1% for home video, and 0.1% for others. The overall export ratio dropped 7.0 points to 32.1% in the year.

Tecmo forecasts 14,406 million yen in revenue and 780 million yen in net income for the fiscal year to end March 1994.

Jaleco Limited, Tokyo, posted 13,639 million yen in revenue, down 3.4% from the preceding year and 277 million yen in net income, down 34.9%, for the fiscal year ended March 1993. The company explained that in spite of the healthy coin-op sector, the disappointing figures were due to the continuing slump in the U.S. home video game market. The company also advised that it would ship a 32-bit system for coin-op video in the near fu-

A breakdown of revenue by sector was as follows: coin-op games accounted for 8,824 million yen, up 38.0% over the preceding year, home videos 3,551 million yen, down 47.7%, and others 1,263 million yen, up 34.4%.

An overall breakdown was as follows: coin-op 64.7%, home videos 26.0%, and others 9.3%, while the corresponding export ratio was 7.1% for coin-op, and 10.6% for home videos. The overall export ratio dropped 17.4 points to 17.7% in the year.

Jaleco forecasts 16,000 million yen in revenue and 650 million yen in net income for the fiscal year to end March 1994.



朝日エンジニアリング株式会社

大阪営業本部 〒599-03 大阪府泉南郡岬町淡輪1387-2 TEL .0724(94)0783 FAX.0724(94)2195



◆使用電源: AC100V±

●消費電力:BOW

●使用硬貨:100円硬貨

(50/60Hz)

●使用メダル 25セントゲームメダル

メダルゲーム機の設置運営につきましては

「メダルゲーム場道営基準」を守ってご使用下さい。

販売二部 (大阪) 〒564 大阪府欧田市江の木町20-10 TEL 06(338)3511(代)

(福岡) 〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24 TEL 092(474)5605(代)

@ 1993 NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED.



